
ODYSSEA
Revivez le voyage d'Ulysse dans une mer en ruines envahie par la forêt
Ecrit par Thomas Munier
Illustré par Thibault Boubé et Pierre Morin

Texte libre de droits, par Thomas Munier

http://outsider.rolepod.net/

Merci à Mathieu Baiget, Arjuna Khan et Khelren
pour leur relecture

Illustrations par Thibault Boube, tous droits réservés
http://thibaultartemisf3.wix.com/thibault-boube

Illustrations par Pierre Morin, tous droits réservés
http://portfoliopierremorin.blogspot.co.uk/
http://calame--aka.tumblr.com/

Héros célèbres, marins anonymes, habitants d'une étrange Méditerranée, suivez le sillage du navire d'Ulysse de Troie vers Ithaque, affrontez votre destin dans une traversée tragique !

† Jeu de rôle, 2-7 personnes.
† Inspiré des contes, ce jeu est une conversation. Aucun matériel requis.
† Variante : rajouter un dé pour utiliser les tables aléatoires comme inspiration.
† Durée : 20 h pour jouer tout le voyage.
† Chaque joueur incarne un **personnage**.
† Sauf la **Confidente**, qui incarne **décor** et **figurants**.
† Les règles s'adressent à la Confidente. Cf. verbes à l'infinitif et « phrases-clés ».
† Jeu en table ouverte : les joueurs et leurs personnages peuvent abandonner ou rejoindre le navire à leur gré.
† Ressources, comptes-rendus de partie :
http://outsider.rolepod.net/millevaux/odyssea/

Étapes de la traversée



L'univers

L'*Odyssée* résumée

Texte d'Homère, classique de la mythologie grecque :

Hélène, la plus belle femme du monde, épouse Ménélas, le roi de la cité grecque de Sparte. Parîs, héritier de la cité orientale de Troie, enlève Hélène. Ménélas et Agamemnon, roi de la cité grecque de Mycènes, déclarent la guerre à Troie. Ils emmènent des héros dans la bataille : Achille, plus grand guerrier de l'antiquité et Ulysse, roi d'Ithaque. Pendant la guerre, Agamemnon convoite Briséis, la promise d'Achille. Briséis se cache, Ulysse la livre à Agamemnon. Achille perd aussi son frère d'armes, Patrocle. La colère le transforme en combattant ultime. La guerre dure dix ans, Ulysse y met un terme grâce à un stratagème : le Cheval de Troie. Un grand cheval de bois dans lequel il se cache avec ses meilleurs hommes. Les grecs offrent le cheval en tribut, les troyens l'emportent dans l'enceinte de la cité pour fêter leur triomphe. À la nuit tombée, Ulysse et ses hommes sortent du cheval et ouvrent les portes de la ville aux combattants grecs.

Ulysse reprend la mer avec ses hommes. Il s'attire le courroux du dieu des mers Poséidon. Son voyage de retour vers Ithaque dure dix ans. Il rencontre des êtres fantastiques : Cyclope, mangeurs de lotus, Circé la sorcière, Sirènes, oracle du dieu Éole, Revenants des Enfers, nymphe Calypso.

À Ithaque, l'épouse d'Ulysse, Pénélope, est pressée par ses prétendants de choisir l'un d'entre eux comme nouvel époux. Elle dit vouloir d'abord tisser une toile de deuil, et défait son ouvrage toutes les nuits. Une servante la dénonce, les prétendants s'impatientent. Pénélope met alors les prétendants au défi de bander l'arc d'Ulysse et réussir un tir prodigieux entre douze haches alignées. Ulysse revient, déguisé en mendiant, il remporte l'épreuve et révèle son identité. Il retrouve ainsi Pénélope et son fils Télémaque avec qui il massacre les prétendants.

L'*Odyssée* revisitée

Les joueurs incarnent des personnages dans le sillage d'Ulysse et de son voyage tortueux de Troie vers Ithaque. Ils sont libres de leurs actions. C'est une aventure, mais différente du conte d'Homère. C'est aussi une **tragédie** : la Confidente contraint les joueurs à des choix moraux déchirants.

L'*Odyssée* de Millevaux

Cette *Odyssée* est un calque de deux époques, l'antiquité mythologique d'Homère, et le monde en ruines envahi par la forêt de **Millevaux**.
La civilisation est en **ruines**. La **forêt** a tout envahi, même la mer, recouvrant les îles, saturant les eaux d'horreurs végétales. Quatre fléaux. L'**oubli**, une corrosion de la mémoire. L'**emprise**, une transformation biologique des êtres et des choses. L'**égrégore**, amassement des passions humaines, trame magique qui engendre des manifestations divines. Les **horlas**, chimères aux multiples formes, fruits de l'emprise et de l'égrégore.

Dans chaque description, rajouter une des six nuances de cette palette :
1 ruines 2 forêt 3 oubli 4 emprise 5 égrégore 6 horlas.

1 Les ruines
Les rares cités encore debout sont décadentes. Temples et palais à l'abandon. L'homme un loup pour l'homme. Traces d'un passé merveilleux, âge d'or technologique ou miraculeux. Dieux et héros vivent leurs derniers instants.

2 La forêt
Nature hostile, toute-puissante. Îles et côtes couvertes de forêts ou maquis. Mers foisonnant d'algues géantes qui emprisonnent les navires. Animaux des côtes et des mers abondants, chimériques, dangereux. Falaises, récifs, déserts, tempêtes.

3 L'oubli
Personnages et figurants ont perdu des pans entiers de leur passé. Des antagonistes s'en prennent à eux, ils ont oublié pourquoi. Blessures et épidémies arrachent des souvenirs. Rhapsodes et conteurs sont sacrés, même les charlatans. **On paye cher les souvenirs des autres**, combler le vide, se refaire un passé idéal. Les oracles lisent dans le passé, dans l'avenir.

4 L'emprise
Tout se transforme inexorablement. Aliénation mentale, ***Hubris,*** **l'orgueil des héros qui cèdent à leurs pulsions**, prennent plus que leur dû, se vengent plus que nécessaire. Corps altérés en profondeur. Rochers, bêtes, plantes prennent formes grotesques, humanoïdes, absurdes. On respire de l'air vivant, doué de volonté. Grande force morale nécessaire pour contrer ou contrôler l'emprise.

5 L'égrégore
Dieux, héros, prodiges existent car les humains y croient. Les croyances, carburant de l'égrégore. L'égrégore, énergie des sorciers. **Tout sacrifice impacte magiquement le destin. Le plus puissant : le sacrifice humain**. Rêves, visions, passé, futur, interagissent avec le présent. Les voyages suivent des lois magiques et non physiques. Le destin, une montagne plus forte que l'homme.

6 Les horlas
Antagonistes façonnés par l'emprise et l'égrégore. Parangons d'horreur organique, fusion humain-faune-flore-minéral, physique ou mental horrible ou sublime, sur un détail ou un tout. Lisent dans le destin des hommes, monnayent souvenirs et faveurs. Tuent, torturent chair, esprit, âme, proches, destin. Dryades, sphynx, gorgones... **Quand dieux et héros auront disparu, ils régneront et contamineront.**



Règles

Chacun peut décrire une chose incarnée par un autre, mais celui qui incarne a le **dernier mot**.

Dans les exemples, quatre personnages : Ulysse, Achille, Circé, Thésée. Et des figurants.

Quête

† Chaque joueur invente un personnage. Héros, salaud ou martyr. S'il veut un personnage avec un riche passé et des responsabilités, il incarne une légende la mythologie. S'il préfère partir d'une page blanche, il incarne un marin ou tout autre personne rencontrée dans le sillage d'Ulysse.
† Il définit sa quête, en lien avec le voyage d'Ulysse et la quête d'un des personnages déjà créés. Cette quête doit avoir une portée tragique. **L'aventure se construit sur ces quêtes.**

1 vengeance 2 rédemption 3 retrouvailles 4 recherche 5 protection 6 fuite

Ulysse. Quête : précipiter la chute de Troie.
Achille. Quête : profiter des derniers combats de Troie pour faire payer Ulysse de lui avoir enlevé Briséis.

Symboles

Chaque joueur invente deux symboles, enrichissent le personnage et l'ambiance autour de lui.

1 corps 2 esprit 3 liberté 4 passé 5 voyage 6 destin

Ulysse : symboles ruse *et* épilogue *(il veut en finir avec Troie, et avec l'Histoire).*
Achille : symboles colère *et* amour.

Action et communication

Les personnages sont très sensibles à l'égrégore :
† Ils peuvent communiquer entre eux par **télépathie**, à distance.
† Pas de messe basse ou d'aparté.
† Tout ce qu'une personne apprend, son personnage peut l'apprendre aussi, par **pressentiment**.
† Les personnages peuvent tenter des actions interdites au commun des mortels, s'ils en payent le **prix**.

Conflit simple

Quand un personnage se rapproche de la réalisation de sa **quête**, annoncer un **prix à payer** :
1 la révélation d'un point faible
2 une conséquence grave
3 une obligation
4 un handicap
5 une transformation
6 le sacrifice d'êtres ou choses chères au personnage

† Dire « Il y a un prix à payer. » ou incorporer dans la narration.
† Le personnage décide s'il paye le prix pour **obtenir** ce qu'il veut, ou **renonce**.
† Il peut soumettre un prix alternatif au bon vouloir de la Confidente.
† Faire de chaque opportunité une **chance unique**, tant que c'est crédible.
† Si pourtant la chance se représente, le personnage peut **retenter**, avec un nouveau prix à payer.
† Les figurants ne jouent jamais de conflit. Si un personnage s'oppose à eux, c'est lui qui joue un conflit.
† Parmi les **obligations** possibles, demander au personnage de permettre un événement qu'on lui avait prédit dans son **destin,** ou de commettre une **erreur tragique** qui va bouleverser sa vie.
† Entendre une volonté du personnage, annoncer un prix :

Achille veut tuer Parîs pour le punir d'avoir déclenché la guerre et pour devancer Ulysse dans la légende. « Parîs a passé sa vie à apprendre comment te tuer. Si tu engages le combat, tu pourras l'abattre, mais tu mourras aussi, de la main d'Achille, comme c'était écrit. »

† Faire une proposition séduisante, en annoncer le prix :

Achille combat Parîs. « Parîs pointe sur toi une flèche empoisonnée. Si tu te laisses toucher par cette flèche, tu sombreras dans un coma où tu connaîtras une éternité de bonheur auprès de Briséis, alors que dans la réalité, elle ne sera jamais plus tienne. Es-tu prêt à perdre la conscience pour retrouver celle que tu aimes ? »

† Annoncer une issue tragique, puis un prix à payer pour l'éviter :

Achille et Patrocle, son meilleur ami, combattent Parîs. « Parîs tire sur toi une flèche empoisonnée. Si tu la prends, tu seras alité pour le reste de la guerre. Ce sera compliqué de te venger d'Ulysse. Patrocle se rue devant toi pour faire rempart de son corps. Pour éviter la blessure, tu dois laisser Patrocle encaisser le coup, mais il en mourra. Que fais-tu ? ».

† Annoncer un choix cornélien :

Achille se rapproche de Parîs au combat. « Parîs a capturé ta bien-aimée Briséis. Ton meilleur ami, Patrocle, est déjà au combat contre lui. Si tu ne fais rien, Parîs va les tuer tous les deux. Si tu interviens, tu n'auras le temps d'en sauver qu'un. Qui sauves-tu ? »

† Un personnage renonce :

Achille combat Parîs. « Tu peux tuer Parîs, si tu le pourchasses, mais tu n'auras plus le temps de repartir chez toi dans le bateau d'Ulysse avec Briséis. ». Achille renonce. « Si tu renonces, Parîs va fuir de Troie dans le bateau d'Énée. Il y a peu de chances que tu le revoies ! » Achille répond : « Tant pis, je prends le risque, ça ne vaut pas la peine que je reste bloqué dans les ruines de Troie. Je veux revoir Briséis. »

Éloignement

En dehors d'un conflit, si un personnage s'éloigne de sa quête, lui accorder un **pouvoir**.

Il est temps de reprendre la mer pour quitter Troie. Ulysse refuse de sacrifier un proche pour s'assurer des vents propices pour son navire. Il vient de renoncer dans le cadre d'un conflit, ça ne rapporte pas de pouvoir.

Ulysse apprend qu'Agamemnon a décidé de sacrifier Briséis sur un bûcher pour favoriser son retour au pays. Ulysse enlève Briséis pour lui sauver la vie. Il compromet la traversée d'Agamemnon et lui vole sa compagne. Il s'est fait un puissant ennemi ! « Je t'accorde un pouvoir. »

Dépenser son pouvoir

Lors d'un conflit simple, le personnage peut dépenser son pouvoir pour obtenir ce qu'il veut sans payer de prix.

Ulysse boit la potion de Circé. « Cette potion va te changer en cochon si tu n'as pas l'âme pure, autrement dit si tu ne fais pas amende honorable pour tes duperies. Pour ce faire, il faudrait confier ton histoire aux dieux, mais si tu le fais, Pénélope en sera informée. Elle saura que tu lui as été infidèle, elle te répudiera et s'unira à un des prétendants. Alors, adieu Pénélope, adieu Ithaque. » Ulysse préfère utiliser son pouvoir acquis en sauvant Briséis du bûcher. La potion ne le transforme pas en cochon, et Pénélope reste confiante dans la fidélité de son époux.

Conflit simple avec assistance

Les personnages peuvent porter **assistance** dans un conflit simple. Le personnage assisté prend la situation en main ou la **confie définitivement** à un assistant. Annoncer alors à l'assistant le prix à payer pour aider le personnage en conflit.

Circé est tombée amoureuse d'Ulysse. Ils naviguent ensemble. Typhon attaque le bateau avec griffes et tentacules. « Ulysse, tu peux vaincre Typhon si tu t'approches de son cœur pour y planter ton arme, mais tu seras si près qu'il pourra te frapper aussi... ». Circé intervient :
« J'aide Ulysse, je vais frapper le cœur de Typhon.
- Ulysse, as-tu confiance en Circé pour prendre en main la situation ?
- Oui.
- Circé, si tu lui frappes le cœur, il aura l'opportunité de te frapper. Sous le choc, tu perdras tes pouvoirs de sorcière.
- Ça ne vaut pas le coup, je renonce.
- Alors Typhon détruit impunément votre navire. »
Ulysse demande : « Finalement, je vais frapper à sa place !
- Non. Pour éviter de te faire frapper, tu as laissé Circé prendre la situation en main, et elle a renoncé. Maintenant, c'est trop tard pour frapper Typhon à ton tour, il est déjà reparti sous les eaux.
- Circé, c'est la dernière fois que je te fais confiance. Sans serment des dieux, en tout cas. »

Conflit duel

† Un personnage veut une chose et un autre veut l'inverse ou l'opposé.
† Les autres personnages peuvent assister un duelliste, pour grossir le nombre de **voix** dans son camp.
† Tout personnage peut aussi dépenser un **pouvoir** pour ajouter une **voix** supplémentaire.
† Les figurants ne rapportent aucune voix.
† **Le camp avec le moins de voix est évincé du conflit.** Résoudre un conflit simple pour l'autre camp.

Circé vient de mettre au monde le fils qu'elle a eu d'Ulysse. Ulysse veut le tuer, car un oracle lui a dit qu'il serait assassiné par son propre fils. Circé protège son enfant de l'épée d'Ulysse. Ils sont à égalité. Ulysse avait un pouvoir en réserve, il le dépense pour monter à deux contre un. Achille et Thésée interviennent pour défendre l'enfant. On monte à trois contre deux. L'enfant est épargné.

† En cas d'égalité, **annoncer un nœud gordien** : un résultat où chaque camp paye un **prix** et obtient une **partie** de ce qu'il veut. Si un camp refuse le compromis, il se retire du conflit, l'autre obtient ce qu'il veut sans payer de prix. Si les deux camps hésitent, compter jusqu'à **trois**. Si personne n'a renoncé d'ici là, **trancher le nœud gordien**.

À nouveau, Ulysse veut tuer l'enfant et Circé veut lui sauver la vie. Ils sont à égalité. « Si vous persistez tous les deux à défendre votre position, Ulysse tu vas grièvement blesser l'enfant et Circé tu vas le retirer de ses bras à temps pour qu'il survive, mais il sera un légume toute sa vie. Ulysse, tu seras certain que cet enfant ne pourra pas attenter à tes jours. Cela signifiera que la prophétie parlait en fait de Télémaque, ton premier fils. Personne ne veut renoncer ? Je compte jusqu'à trois... »

Conflit tripartite

† Trois groupes de personnages veulent trois choses opposées.
† Reformuler le conflit tripartite en **conflit duel**.

Ulysse et Circé se lancent dans un combat à mort. Achille s'interpose pour faire cesser le combat. « Vous formez deux camps. Ulysse et Circé : deux voix pour faire couler le sang. Achille, une seule voix pour la paix. Tu n'as pas l'opportunité de t'interposer. »

† Si conflit tripartite ne peut devenir un conflit duel, trancher le **nœud gordien**.

Achille menace de tuer Ulysse qui menace de tuer Circé qui menace de tuer Achille (pour l'empêcher de tuer Ulysse). « Si vous persistez dans votre assaut, vous allez mourir tous les trois. » Circé lâche son arme. « Maintenant, il reste Ulysse qui veut tuer Circé et Achille qui veut tuer Ulysse. » Ulysse retourne son arme contre Achille. « Si j'ai bien compris, maintenant vous voulez vous entre-tuer. »

Ulysse reformule :

« Non, je ne veux pas tuer Achille, je veux seulement sortir vivant de ce combat.

- Si vous persistez tous les deux, Achille tu vas envoyer Ulysse dans le monde des morts. Rusé comme il est, il trouvera un moyen de revenir et de se venger. Et son équipage va se retourner contre toi. Quelqu'un renonce ? Je compte jusqu'à trois... ».

Cruauté

Les prix à payer et les nœuds gordiens doivent faire vraiment mal, se payer tout de suite et handicaper les personnages ! Le joueur doit vivre une **aventure tragique**, souffrir à la place de son personnage. Lorsque la fin du jeu ou le départ d'un joueur est proche, demander la mort ou l'éviction d'un personnage, ou pire encore. Proposer des dilemmes moraux mémorables, éprouver les valeurs des personnages et des joueurs. Mais accorder parfois des **répits**, le temps que le personnage se ressource, et **escalader** progressivement dans les prix à payer.

Connaître pour faire mal

† Mal connaître un personnage, c'est lui demander de sacrifier ce qui lui importe peu.
† Chercher à découvrir quels sacrifices lui demander : ce qui est important pour lui, son passé, ses inspirations, ses valeurs, ses handicaps (blessures, limites, personnes à charge...).
† Les handicaps font partie de sa personnalité. S'il finit par s'y attacher, ils deviennent sacrifiables.
† Poser ces **questions** à travers un figurant ou directement :
« Quelle est...
1 La personne que tu veux revoir ?
2 Ta plus grande crainte ?
3 Ton meilleur souvenir ?
4 Ta plus noire pulsion ?
5 Ta personne préférée ?
6 Ta priorité ?
... Et pourquoi ? »

Donner pour reprendre

† Les personnages juste créés et ceux qui ont beaucoup sacrifié sont trop simples, n'ont rien à perdre, sont difficiles à défier, lassants à interpréter.
† **Complexifier** ces personnages.
† Poser des **questions**, le joueur étoffera en répondant.
† Faire des **offrandes** aux personnages :
1 motivations
2 ressources
3 quêtes
4 raisons de vivre
5 attaches
6 relations
† Un figurant tombe amoureux du personnage, ou lui offre son aide dans sa **quête**.
† Quand le personnage se sera attaché à ce que la destinée lui aura offert, lui demander de rendre toutes ces belles choses sous forme de **prix à payer**.
† Ne pas imposer des **sentiments** aux personnages, même sous forme de **prix à payer**.

† Amener des **engagements** :

Briséis demande à Achille de lui jurer fidélité, par un serment des dieux.

† **Séduire** le personnage par l'apparence ou le comportement d'un figurant.

« Calypso représente tout que tu a jamais désiré. »

† Si ça ne prend pas, offrir autre chose.

† Les meilleurs **attaches** sont créées par les joueurs.

1-2 « Avec qui t'es-tu le plus attaché sur la traversée ? »
3-4 « Qu'est-ce qui est devenu précieux à tes yeux ? »
5-6 « Comment évoluent tes relations avec les membres de l'équipage ? »

Tours invisibles

† Structurent improvisation, rythme, tension, écoute, implication des personnages, expression des joueurs.

† Les joueurs ignorent l'existence des tours.

† Ils parlent et agissent à leur gré.

† Quand ils parlent, se taire, écouter, répondre si nécessaire.

† Organiser son propre jeu en tours.

† Faire agir décor et figurants d'une façon qui concerne intimement un des personnages.

† L'impliquer dans un **conflit** qui va mettre en balance sa quête, ses valeurs et ses attaches.

† Ou lui poser des **questions** ou lui faire une **offrande**.

† Bref, consacrer du temps à ce personnage.

† Puis passer à un autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.

† Si hors de son tour, un joueur intervient pour une action sans rapport, lui dire qu'on va la résoudre **plus tard** (à son tour).

† Si nécessaire pour la fluidité, inverser les tours de deux personnages.

† Utiliser même si peu de joueurs !

Accomplissement

Quand un personnage atteint sa quête initiale, son joueur lui choisit un autre quête ou change de personnage.

Protéger les joueurs à tout moment

† Chacun peut **interdire** un **symbole**.
La violence contre les enfants met un joueur mal à l'aise. Il interdit le symbole enfants *ou* violence contre les enfants.
† « Si vous êtes **mal à l'aise**, dites-le moi en **aparté**, je modérerai la table sans vous mentionner. »
† « Vous pouvez aussi faire une **croix** avec vos mains pour signaler quand ça va trop loin. »
† **« Ça va ? »**
† « Levez votre **pouce** si vous voulez plus d'**intensité**. » Si tous les pouces levés, augmenter rythme, tension, prix à payer.
† Si un **pouce baissé**, baisser d'un cran.
† Si un pouce levé en dehors d'un vote, demander un vote.
† **« Je peux être méchante ? »**. Si oui, se montrer cruelle.

Variante

† La Confidente ne mène plus la danse.
† On joue en tour par tour.
† Pendant son tour, chaque joueur a le **dernier mot** sur son personnage, le décor, et les figurants.
† Quand son personnage veut se rapprocher de sa **quête**, n'importe quel joueur peut annoncer qu'il y a un **prix à payer**.
† Il désigne alors un troisième joueur chargé de définir **prix à payer** et **nœuds gordiens.**
† Un seul **prix à payer** par tour, **conclure** le tour peu après.
† En l'absence de prix à payer, le joueur **conclut** son tour quand il veut.



Contraintes créatives pour improviser

D.E.U.S Ex. Machina

1 D / **Destin** : Jouer le **destin** des personnages. Relier décors, figurants, intrigue à leurs **quêtes** par coïncidences et correspondances. Donner une **quête** à chaque figurant.
2 E / **Émotions** : Décrire émotions des figurants et décors. Demander ce que ressentent les personnages.
3 U / **Univers** : Décrire des choses liées aux marqueurs Millevaux (1 forêt 2 ruines 3 oubli 4 emprise 5 égrégore 6 horlas) ou Odyssée (1 dieux 2 Ulysse 3 temps 4 antagonistes 5 mer 6 terre).
4 S / **Symboles** : Décrire des choses liées aux **symboles** des personnages. Surtout prix à payer et offrandes, pour impliquer les personnages. Si panne d'inspiration, rechercher dans la pièce, la conversation, ses souvenirs, en extraire des **symboles**.
5 Ex / **Explique** : Dénouer les mystères, révéler liens entre personnages, utiliser un **flash-back**.
6 M / **Machina** : Refuser le **deus ex machina**. Imaginer des **problèmes**, laisser les personnages trouver des **solutions**. Si personnages passifs, figurants et décors peuvent offrir des **solutions** via des **pactes** ou des **serments**.

Principes

1 **Réutiliser** des péripéties d'anciennes aventures.
2 **Co-construire** avec les joueurs : leur répondre « oui », « oui mais... » ou « oui et... ».
3 **Développer** les détails auxquels les joueurs s'intéressent par leurs propositions et questions.
4 **Recycler** les éléments déjà apportés. Retravailler les mêmes thèmes et poursuivre les intrigues en cours au lieu de réinventer de nouveaux éléments.
5 **Faire des pauses** pour ruminer une idée. « Je dois réfléchir, concertez-vous sur vos priorités ou votre marche à suivre en attendant »
6 **Lâcher prise**. Vivre l'aventure au lieu de la raconter.

Mémorisation

† Apprendre par cœur les **fondamentaux** : univers, règles, rumeurs, pactes, serments, tables.
† Maîtriser la **logique** (aventure, tragédie, phénomènes Millevaux).
† Réinvestir faits et aventures de **Millevaux**.
http://outsider.rolepod.net/millevaux/
† Utiliser la **mémoire** des joueurs. Leur redemander ce qui s'est passé, leurs **quêtes**, leurs **symboles**.
† Un **détail** oublié de tous disparaît de l'histoire. Faire sans, réinventer.





Les dieux

Crépuscule

† Les dieux **existent-ils** ? Qui les a vus ? Sont-ils le fruit de l'égrégore, croyances et passions humaines ? De simples horlas plus puissants que la moyenne ?
† Puissants mais soumis à l'emprise, la décadence, l'entropie, les dieux savent leur **dernier jour** proche. Quand Ulysse rentrera à Ithaque, ce sera la fin de la **légende**, la fin des dieux.
† **Poséidon** refuse cette fin, et la mort lente de son domaine marin.
† **Athéna**, accepte cette fin et tente d'écrire la plus belle **légende** possible, un chant du cygne, favorisant la **quête** d'Ulysse.
† Les dieux commencent à **disparaître** du monde, ou sont déjà éteints.
† **Impossible** d'en rencontrer. On rencontre des personnes qui prétendent être des dieux, mais rien ne prouve leur bonne foi.
† Restent les **oracles** : humains, horlas, animaux. Porte-paroles des dieux, au langage mystérieux que les simples mortels peinent à décrypter. Impossible de savoir s'ils sont imposteurs, fous ou véritables émissaires divins.
† Restent des **serviteurs**, des **enfants** des dieux. À les en croire.

Pactes

† L'influence des dieux demeure, tant que les hommes y croient.
† Ainsi, dans les **ruses** d'Ulysse. Il est réputé pour sa clairvoyance, ses déguisements, ses impostures, et ses prouesses au combat. Ces ruses sont aussi le fait de son entourage. Ce ne sont pas des **prouesses** humaines mais des **faveurs** divine.

Si les troyens sont abusés par le Cheval de Troie, si Ulysse fait croire au Cyclope qu'il s'appelle Personne, si les prétendants de Pénélope ne reconnaissent pas Ulysse sous son déguisement de mendiant, si Ulysse remporte l'épreuve de tir à l'arc, c'est parce que les dieux le permettent. Parce qu'Ulysse paye le prix fort.

† Quand un personnage veut réussir une **prouesse** (être plus fort, rusé ou talentueux que l'ennemi), il doit contracter un **pacte** avec les dieux. Il doit trouver un **oracle**, **prêtre** ou **avatar** d'un dieu, et lui **offrir** quelque chose en échange de la **garantie** que sa **prouesse** réussisse. Le dieu **demande** un service, un objet, une personne, ou quelque chose qui ne lui rapporte rien

mais constitue un **sacrifice** pour le pactiseur : souvenir, membre, partie de sa volonté... Le dieu se nourrit de l'égrégore engendrée par le sacrifice, c'est son paiement.
† Dans ce monde en ruines, **les hommes n'écoutent plus la voix de la raison**. **Convaincre** un figurant de changer d'avis est considéré comme une **prouesse**, et nécessite donc un **pacte**.
† Les **pactes** permettent aussi d'accomplir des **prouesses surnaturelles**. Ainsi, pactiser avec un oracle d'Hadès permet de **communiquer avec les morts.** S'il s'agit d'un mort que le personnage a connu, le jouer comme un **flash-back** spécial où le mort peut évoquer des événements ultérieurs.
† Loin est le temps où les dieux se contentaient de **sacrifices** d'animaux. Aujourd'hui, aucune embarcation ne peut partir en mer sans qu'un membre de l'équipage n'ait sacrifié **un être cher**. Sans ce sacrifice, le navire coulerait aussitôt.

Serments

† Deux personnes peuvent sceller un contrat en jurant le **serment des dieux**.
† Tous peuvent utiliser cette monnaie d'échange magique. Cela fonctionne comme un **double pacte**, le dieu sert d'**intermédiaire**.
† Le serment donne une **valeur** à ce qui n'est pas monnayable d'habitude.
« Donne-moi ton œil si tu veux que je t'aide ». La personne demande un œil soit pour remplacer le sien, soit pour servir de monnaie d'échange lors d'un autre serment des dieux avec quelqu'un
† Le serment peut transformer une promesse en **obligation**. C'est le moyen de faire confiance à un partenaire dans des situations délicates, de négocier avec les plus farouches antagonistes.
† Pas besoin de l'**entremise** d'un oracle, prêtre ou avatar. Il suffit d'un **rituel** simple, échange de sang ou de bijoux, ou scarifications.
† Le **serment** est en passe de remplacer le **pacte** des dieux dans la pratique des hommes, les dieux vivent leurs derniers moments.
† **Pactes** et **serments** sont en fait des formes déguisées ou diversifiées de **prix à payer**.

Rumeurs

1 Dans les profondeurs, les ruines de l'**Atlantide,** civilisation avancée victime de la colère des dieux.
2 L'oracle du dieu **Éole** confie à un personnage une grosse **cosse** végétale qui renferme les **vents mauvais**. Si quelqu'un l'ouvre, les vents mauvais et trompeurs se déchaîneront sur le trajet d'Ulysse. Mais l'objet a l'air très précieux, certains tenteront d'ouvrir la cosse, pensant qu'elle recèle un trésor.
3 Quand une personne apporte une **mauvaise nouvelle**, elle devient le **messager** des dieux. Si on la tue, cela annule la mauvaise nouvelle, c'est une forme de **pacte**. Les dieux sont cruels : le messager est souvent une **personne aimée**…
4 **Hermès** peut envoyer des émissaires porteurs de **remède** contre les maléfices de l'oubli, de l'emprise et de l'égrégore. Mais ce n'est jamais gratuit.
5 Pour **sauver** un proche disparu, on va le chercher dans **l'île des morts**. Mais c'est le domaine d'Hadès, on ne lui vole pas ses revenants à la légère.
6 **Dionysos**, masse horla vouée à la fertilité, la déraison et l'orgie. Dieu caché, vortex d'emprise et d'égrégore, en passe de devenir le dernier.





Ulysse

Fil rouge de l'aventure, son destin n'est pas tout tracé comme dans l'Odyssée, et ne doit pas éclipser celui des autres personnages qui évoluent dans son sillage.

Ulysse multipolaire

† N'importe quel joueur peut incarner Ulysse.
† Il tient compte de son passé avant et pendant l'aventure.
† Mais il l'interprète comme bon lui semble.
† Si le joueur quitte la table, Ulysse redevient un figurant. N'importe qui qui rejoint la table ou vient de perdre son personnage peut alors rendosser ce rôle. Ulysse, marionnette des dieux !

Le passé amoureux d'Ulysse

† Il aima la belle **Hélène** à la folie, mais elle a refusé de l'épouser. Elle lui préféra Ménélas, puis Parîs.
† Ulysse a alors épousé **Pénélope**, par dépit. Et par calcul. Ce mariage lui apporte une dot inestimable : le royaume d'**Ithaque**.
† Si Pénélope le **répudie**, il perd tout.
† Pénélope lui reste **fidèle** quoiqu'il en coûte, elle est même prête à risquer sa vie. Sauf si un **pacte** ou un **serment** change la donne.
† Ulysse n'a jamais envisagé de rester **fidèle**.
† Ulysse veut **rentrer** pour récupérer son royaume, son honneur, et revoir son fils Télémaque, qu'il adore.
† Ulysse ne voulait pas partir en **guerre**. Pour l'éviter, il a feint la **folie**. Il labourait son champ avec un attelage composé d'un bœuf et d'un cheval et y semait du sel et des pierres. Les émissaires d'Agamemnon placèrent Télémaque, son fils préféré au milieu du champ. Ulysse stoppa sa charrue, révélant sa lucidité.
† Télémaque est le **focus affectif** d'Ulysse, et son **point faible**.
† Un **oracle** lui a prédit qu'il sera tué par son propre fils.
† Les **sentiments** d'Ulysse évoluent selon les désirs du joueur qui l'interprète.

Rien n'empêche Ulysse de finir par aimer sincèrement Pénélope.

† Ce passé peut être révélé d'un bloc aux joueurs, ou par petites touches au cours de flash-backs.

Ulysse immortel

† **Athéna** souhaite protéger Ulysse de la fureur de Poséidon. Mais elle ne peut pas protéger **l'homme**, alors elle protège la **légende**.
† Si Ulysse **meurt**, quelqu'un reprend aussitôt son identité et son passé.
† Ulysse se **réincarne** dans la peau de son meurtrier.
† Si Ulysse est mort par **accident**, il se réincarne dans un personnage plutôt que dans un figurant.
† Ulysse se réincarne aussi si son corps initial se **sépare** des autres personnages.
† Si les joueurs ne se mettent **pas d'accord** entre eux, désigner le premier joueur à gauche de celui qui jouait Ulysse.
† Quand Ulysse se réincarne dans un personnage ou un figurant, celui-ci conserve son **apparence**, ses possessions, son passé (superposé à celui d'Ulysse).
† Tout le monde le **reconnaît** comme Ulysse malgré le changement d'apparence et de comportement.
† Ulysse ne peut **duper** les gens sur son **identité** qu'en se **déguisant**, et encore à condition d'acheter l'efficacité de son déguisement par un **pacte** avec les dieux.
† Ulysse peut être une **femme** ou un **enfant**. Les mariages homosexuels sont permis, Pénélope aimera Ulysse et lui sera fidèle, quel que soit son genre.
† Si Ulysse est une femme ou un enfant, il aura **engendré** Télémaque par des moyens magiques, un pacte avec les dieux.
† Tous connaissent ces **lois**.
† Certains tentent d'**assassiner** Ulysse pour s'approprier le navire, Ithaque, Pénélope ou Télémaque.

Ulysse élu

† Vivre dans le **sillage** d'Ulysse, allié ou ennemi, c'est vivre la dernière **légende** qui survivra dans la conscience collective.
† Si un personnage quitte le sillage d'Ulysse, il sait que son nom **disparaîtra** de la **légende**. S'il ne rentre pas auprès de ses proches, ils **l'oublieront**. Et le personnage sera éliminé du jeu.
† Si la **majorité** des personnages s'écarte de la route d'Ulysse, Ulysse se réincarne dans l'un d'eux : Athéna compte sur eux pour protéger Ulysse.
† Ces **lois** sont source de tension au sein de l'équipage !



Le temps

Dans l'*Odyssée*, Ulysse met **dix ans** à faire le voyage de retour de Troie vers Ithaque, avec des tours et des détours invraisemblables et des pauses d'une durée absurde ! Il passe sept ans à conter fleurette à la nymphe Calypso... Le récit se passe sur deux lignes chronologiques : Télémaque au présent qui recherche des nouvelles de son père Ulysse, et ce dernier au passé qui erre sur la Méditerranée.

† Suivre uniquement le **point de vue** d'Ulysse et de son équipage.
† **Commencer** à Troie, à bord du cheval.
† **Terminer** à Ithaque, à l'épreuve du tir à l'arc
† Entre les deux, **pas d'exigence temporelle** de dix ans.
† Demander aux joueurs de se fixer des **quêtes** adaptées à leur position dans le temps.

En début de jeu, faire tomber Troie.
En milieu de jeu, rechercher une voie vers Ithaque.
En fin de jeu, défaire les prétendants.

† **Ne pas rejouer** chaque scène de l'Odyssée dans l'ordre initial. C'est une **uchronie**.
† Continuer à jouer même si les joueurs évitent un **antagoniste**, choisissent Scylla plutôt que Charybde, font les épreuves dans un autre sens...
† **Inverser** ou **omettre** des scènes à sa fantaisie. Moins de choses à mémoriser.
† Les antagonistes sont **flottants**. Ils n'ont pas de **position** précise, ils sont sur le **chemin** des personnages.
† **Ignorer** la géographie. Les personnages se perdent en mer à cause des **dilemmes moraux**.
† S'économiser et faire des **ellipses**.
† Pour laisser une part de **mystère**, finir des scènes sans en dire la **conclusion**.
† Faire du temps un **enjeu moral**.

Flash-backs

† Utiliser pour définir une **relation** entre un personnage et un autre personnage ou un figurant : marin, revenant des Enfers, antagoniste.
† Les personnages ne **contrôlent** pas l'arrivée d'un flash-back.
† Ils peuvent cependant en provoquer un en consultant un **oracle**.
† Initier le flash-back quand le personnage rencontre l'autre, ou y songe simplement.
† Prétexter l'oubli pour improviser une **relation** passée entre n'importe quelles personnes.
† Amener un **dilemme moral** dans le flash-back.

« Tu as connu Silas le marin par le passé. Dans ce passé, ta famille meurt de faim et tu n'as pas d'autre choix pour les nourrir que de voler le mouton qu'il reste à Silas pour nourrir la sienne. Le fais-tu ? Si oui, ta famille va survivre, mais Silas te déteste à présent, car la sienne aura péri. Si non, c'est ta famille qui va périr, mais Silas se sentira une dette envers toi. »

† Jouer le flash-back au **présent**. Les joueurs peuvent poser des **questions**, tenter des **compromis**, jouer les **conséquences** précises de cette scène.
† Annoncer des **conséquences** concrètes dans le présent, sans contredire ce qui a déjà été dit avant.
† Les autres personnages peuvent **intervenir** à leur guise dans ce flash-back. Ils se remémorent une partie de leur passé et découvrent qu'ils côtoyaient déjà le personnage à cet époque.
† Les personnage peuvent vivre ce flash-back comme un **rêve lucide**, explorer leur passé en dehors des révélations de la Confidente… quitte à en payer les **conséquences**.

Flash-forwards

† Utiliser quand une personne propose un **serment des dieux** à une autre.

« Tu veux écouter le chant des Sirènes pour qu'elles te disent comment progresser dans ta quête mais ça veut dire que Silas le Marin devra se boucher les oreilles pour naviguer à ta place. Il dit : " Moi, je ne retrouverai pas ma fille si je rame, alors tu me donneras la tienne. Faisons de suite un serment des dieux pour sceller cet accord. Alors ta fille me reconnaîtra comme son père quand nous arriverons à Ithaque. Elle ne se souviendra plus qui tu es." »

† Jouer les **flash-forwards** au présent, comme les **flash-backs**.

Temps relatif

† L'équipage d'Ulysse est perdu en mer et perdu dans le temps.
† Décrire des glissements dans le temps. Une fête dure un an, un baiser en dure sept.
† Le temps est l'**enjeu** d'un **dilemme**.

« Tu sais que la toile que Pénélope tisse est magique. Elle fait croire aux prétendants qu'ils revivent toujours la même journée, afin qu'ils ne s'impatientent pas. Mais plus le temps passe, plus quelqu'un risque d'éventer la ruse. »

« Voici Calypso. Tu peux l'embrasser, alors tu vivras une idylle avec elle, la femme que chaque homme attend depuis toujours, qui t'aime au contraire d'Hélène qui t'a éconduit, que tu pourras aimer au contraire de Pénélope, épousée par dépit. Mais si tu l'embrasses, votre baiser durera sept ans. »

† Annoncer l'**impact** que ce temps perdu a sur la vie du personnage.

Ulysse : « Ma foi, ce n'est pas si grave. Ithaque peut bien attendre sept ans de plus.
Confidente : Pendant cette durée, ton fils Télémaque perdra patience, il provoquera un prétendant de Pénélope en duel et mourra dans ce combat d'honneur. Es-tu prêt à sacrifier ton fils adoré pour connaître l'extase de ce baiser ? »





Les antagonistes

Narration

† **Transformer** l'intrigue de l'Odyssée en situation initiale malléable.
† **Respecter** la liberté des joueurs.
† **Empêcher** les connaisseurs de l'Odyssée de « gagner le jeu » sans difficulté.
† **Proposer des défis** ni intellectuels ni esthétiques, mais moraux.
† Les **antagonistes** compliquent le périple.
† **Intensifier** la rencontre d'un antagoniste avec un prix à payer et un défi moral.

Le chant des Sirènes recèle le secret pour se rapprocher de sa quête. Il suffit d'un équipage réduit pour franchir l'obstacle, certains peuvent choisir de naviguer avec les oreilles bouchées, d'autres seront attachés et pourront écouter. Quels personnages sacrifieront la progression dans leur quête pour ramer ?

Il y a des marins figurants. Les personnages leurs demandent de ramer à leur place. Mais ces figurants ont aussi leur propre quête. Ils acceptent de ramer contre une compensation immédiate.

« La Sirène vient te voir, elle te dira le secret qui te sépare de ta quête à condition que tu pousses ton compagnon par-dessus bord et que tu la laisses le dévorer. »

Rumeurs

1 **Prétendants.** Feront tout pour empêcher le retour en grâce d'Ulysse. Servantes de Pénélope acquises à leur cause. Déclenchent l'*hubris* des personnages, qui seront tentés de les massacrer sans pitié.
2 **Mangeurs de lotus / lotophages / inspirés.** Consomment le **lotus**, matière gorgée d'emprise, qui les plonge dans des rêves narcotiques. Pas agressifs. Le lotus est le vrai danger.
3 **Sirènes / harpies / chimères.** Têtes de femme, corps de rapaces, de requin ou de sanglier. Connaissent secrets, souvenirs ou destins des marins qui croisent dans leurs eaux. Peuvent le révéler par leur chant, mais il y a toujours un **prix**. Festoient de chair humaine, pleurent pour attirer leurs victimes.

4 **Circé / Ceirc / Gardien·ne de l'Île.** Pratique la sorcellerie. Peut transformer ses victimes en cochon, ou en toute chose qui révèle leur nature profonde. Maîtrise l'amour et la gastronomie. Victime des envieux et des fous, finit par se venger de la pire des façons.
5 **Calypso / Neimpha / Neimphos.** La femme ou l'homme que vous avez toujours désiré. Son visage totale compassion, compréhension de votre être. Peut offrir ce que vous voulez le plus mais se paye en années de vie.
6 **Polyphème / Cyclope / Saeclopos.** Horla, monstre d'emprise, grosse boule, amas de doigts avec un seul œil énorme, forge la matière d'un simple toucher, protégé de Poséidon.

Transformer un antagoniste de l'*Odyssée*

1. L'antagoniste est surprenant, différent ou **maquillé**.
   Calypso est en fait un homme et s'appelle Neimphos
2. Un aspect **modifié** par Millevaux (1 ruines 2 forêts 3 oubli 4 emprise 5 égrégore 6 horlas). Au moins un trait d'horreur corporelle.
3. Un **moyen de pression** sur un personnage : connaît un secret sur lui, peut lui révéler un moment important de son passé, lui dire comment progresser dans sa quête, lui offrir quelque chose ou quelqu'un qu'il recherche activement.
4. Il a fait du **mal** à un autre personnage. Reconstituer ce grief entre personnage et antagoniste par un **flash-back** où l'antagoniste lui propose un **dilemme moral**, ou lui fait du **mal** ou s'en prend à ses **proches**.
   « Dans le passé, Calypso a séduit ton frère et il n'est jamais revenu »
   Mais il peut maintenant l'aider.
   « Calypso est disposée à te rendre ton frère, si tu en payes le prix. »
5. **Vaincre un antagoniste n'est jamais simple.** Dans l'Odyssée, ils sont vulnérables : Cyclope naïf et borgne, Sirènes neutralisées si on se bouche les oreilles. Ici, ils sont coriaces.
   Si Ulysse déclare frapper le cyclope à l'œil, le coup ne portera pas à coup sûr. Il faudra qu'il en paye le prix, en encaissant une blessure, en perdant un de ses proches dans le combat, ou en devant faire un pacte avec les dieux pour garantir l'efficacité de son coup.
   On peut aussi passer un antagoniste sans le combattre, seulement en négociant, mais cela ne se fera pas non plus sans prix à payer.
6. **Introduire** un antagoniste issu d'autres classiques de la mythologie.
   L'Hydre, le Sanglier Géant, Orphée...



La Mer

La Méditerranée s'appelle désormais Mer des Tyrans ou Mer des Titans.

Les hommes orgueilleux du passé ont puisé l'eau, l'emprise de la terre progresse, la mer se **referme** comme une peau de chagrin. Les passages des colonnes d'Hercule et de l'Hellespont se sont comblés, cette mer ne rejoint plus les autres. Si les hommes de bien ne font rien, la mer sera entièrement **comblée**, puis l'air se remplira de terre et de sable, plus personne ne pourra respirer.

L'eau et le vent, aussi jouets de l'emprise, matières vivantes, capricieuses.
Forêts impénétrables ou clairières de paix, autant de pièges.

La mer une forêt à part entière, remplie de sargasses, méduses géantes, poissons monstrueux. Grand péril pour navires et marins.

Gorgée d'égrégore issue des aventures légendaires qu'elle abrita. Lieu de tous les possibles. Titans, chimères, manifestations surnaturelles. On ne navigue plus à la boussole mais au destin. Cette mer est si petite, pourtant pour y retrouver sa route, il faut la **faveur** des dieux, par mérite ou par duperie, ou, le plus efficace, en **sacrifiant** un être cher à **Poséidon**. Sinon, on se **perd** dans un dédale d'eaux traîtresses, hantées, on encourt la fureur de Poséidon, des mille horlas qui pensent le représenter.

Malgré les risques, de nombreux équipages tentent l'aventure. **Gros à gagner**. La personne de son cœur, un lucratif commerce de bijoux, d'esclaves ou de cartes, l'inconnu fascinant, une sortie à l'enfer forestier de Millevaux. Pour ces fous, le jeu en vaut la chandelle. Même les espions d'au-dehors du monde s'y risquent, navigant sous les eaux dans des vaisseaux à la science miraculeuse.

Rumeurs

1 **Énée**, dernier descendant de la lignée de Troie, parcourt la mer pour une côte où fonder une nouvelle nation.
2 Une **forêt qui pousse sous la mer**, crevant les coques des bateaux, bouchant les eaux.
3 Une **armada** de guerre, maîtrisant le feu grégeois, dévaste tout sur son passage. Elle a oublié sa destination.
4 Des **pluies** miraculeuses, infernales, pluies d'or, roches ou nouveaux-nés.
5 Des **îles** apparaissent après des tempêtes, montagnes de varech aux temples énigmatiques.
6 Au centre de la mer, **Typhon**, le plus puissant des horlas, chairs, tempête et vents incarnés.



La Terre

Les **côtes** de la Mer des Titans, précieuses, inhospitalières. Refuge des dernières nations, la forêt leur y cède du terrain. Zone de friction, conquête de l'emprise sur la mer. Falaises et côtes croissent et se déforment en permanence. Habitations côtières en péril. La mer réplique, raz-de-marée meurtriers. La terre folle, volcans en éruption, les arbres progressent. On dit du jour où Ulysse rentrera à Ithaque, qu'alors la dernière légende sera achevée et la terre se refermera tout à fait sur la mer.

Les **cités**, l'ombre d'elles-mêmes. Sparte et Mycènes, des talus de pierres grossières, conçues jadis par des Titans, depuis peuplées par des humains.
Troie, dernière grande nation, espoir du peuple humain. Ce soir, alors que le Cheval s'avance entre ses murailles, Troie va tomber. Les grecs vont tuer la perle de la civilisation. Jouets des dieux, de l'emprise, flèche de la décadence ?

Des **nations** encore parées d'orgueil. Carthage la cruelle et sa reine, Byzance la corrompue où des imams maudits vénèrent l'emprise, Jérusalem, plus de mystères que d'humains. **Condamnées** à tomber sous la griffe des horlas quand les dieux se seront éteints ? Ce **jour** arrivera quand Ulysse posera le pied dans son royaume d'Ithaque, car sa destinée, c'était ce dernier combat. Quand Ulysse accomplira sa **quête**, c'en sera fini du monde connu. Cruels les dieux, inconscients les héros, mais n'étaient-ils pas le dernier rempart contre la marée horla ? Alors les nations envoient **espions** et **assassins** s'assurer qu'Ulysse n'accomplisse jamais son **destin**.

Les îles. La mer en est criblée. Microscopiques ou immenses. Chaque île un micro-climat, certaines tropicales, d'autres glacées. Chaque île une oasis d'emprise au milieu de la mer, organisme vivant, intelligent, tumeur minérale et végétale. Îles désertes ou porteuses de **nations** comme un arbre est chargé de fruits. La plupart sauvages. Certaines fertiles, comme **Ithaque**, dernier endroit pur du monde, fruit des convoitises, pas pour sa richesse, mais parce que le raisin n'y est pas empoisonné, chèvres et porcs n'y mordent pas la main qui les nourrit, la terre n'est pas malsaine, les arbres portent de l'ombre et des fruits, non du mauvais œil et des monstres. Tous veulent en disposer à la place d'Ulysse, Pénélope doit repousser ses **prétendants**, des émissaires des nations, des dieux et des horlas parcourent Ithaque et complotent.

Rumeurs

1 **Mycènes**, où Agamemnon agonise dans son palais qui tombe en ruines. Remords d'avoir détruit Troie. La ville des guerriers aux masques d'or va tenter une manœuvre désespérée pour inverser le cours de l'Histoire.
2 Des **îles** poussent sur le chemin des voyageurs imprudents, récifs naufrageurs, falaises, dédales mortels qui enferment les marins.
3 La barque de Charon vous conduit à **l'île des morts**. Rocs friables, plages de cendre, pins noirs comme la nuit, resserrés sur un lourd secret. L'enfer, cœur de la forêt. Là-bas, quelqu'un attend Ulysse. Son père, le Titan **Sisyphe**, poussant son rocher pour l'éternité. Ulysse est le fruit d'un viol. Sisyphe montrera-t-il des remords pour son forfait ? Que ressentira Ulysse pour ce père infamant ?
4 **Lesbos**, l'île des passions humaines. La morale n'a plus cours.
5 Sur sa route, devoir choisir entre deux passages : **Charybde**, le plus grand focus d'emprise du monde, et **Scylla**, le focus d'égrégore.
6 **Knossos**, cité-labyrinthe. Minos, Roi Sorcier. Son fils, Minotaure, un terrible horla.



Conclusion

Cette Odyssée est la vôtre. Naviguez, rêvez, souffrez.



Tables

Odyssée

1 dieux 2 Ulysse 3 temps 4 antagonistes 5 mer 6 terre

Millevaux

1 ruines 2 forêt 3 oubli 4 emprise 5 égrégore 6 horlas

Quêtes

1 vengeance 2 rédemption 3 retrouvailles 4 recherche 5 protection 6 fuite

Symboles

1 corps 2 esprit 3 liberté 4 passé 5 voyage 6 destin

Prix à payer

1 révélation d'un point faible 2 conséquence grave 3 obligation 4 handicap 5 transformation 6 sacrifice

Questions

1 personne à revoir 2 crainte 3 souvenir 4 pulsion 5 personne préférée 6 priorité
1-2 attache 3-4 précieux 5-6 relations

Offrandes

1 motivations 2 ressources 3 quêtes 4 raisons de vivre 5 attaches 6 relations

D.E.U.S. Ex. Machina

1 destin 2 émotions 3 univers 4 symboles 5 explique 6 pas de deus ex machina

Principes

1 Réutiliser 2 Co-construire 3 Développer 4 Recycler 5 Faire des pauses 6 Lâcher prise

Dieux

1 Atlantide 2 Éole 3 messager 4 Hermès 5 sauver un disparu 6 Dionysos

Antagonistes

1 Prétendants 2 Mangeurs de lotus 3 Sirènes 4 Circé 5 Calypso 6 Cyclope
1 maquillé 2 modifié 3 moyen de pression 4 a fait du mal 5 coriace 6 autre mythologie

Mer

1 Énée 2 forêt qui pousse sous la mer 3 armada 4 pluies 5 îles 6 Typhon

Terre

1 Mycènes 2 îles 3 île des morts 4 Lesbos 5 Charybde et Scylla 6 Knossos

Noms masculins

1 Brakhiôn : le bras 2 Loïmos : la peste 3 Agôn : la lutte.
4 Hègémôn : le chef d'armée 5 Kataskopos : l'espion 6 Dèmiourgos : l'artisan.
1 Aétos : l'aigle 2 Arctos : l'ours 3 Korax : le corbeau.
4 Thèrion : la bête sauvage 5 Horkos : le serment 6 Sôphrôn : maître de soi.

Noms féminins

1 Kardia : le cœur 2 Sarx : la chair 3 Alôsis : la prise d'une ville
4 Magéia : la sorcellerie 5 Agônia : l'anxiété 6 Philia : l'affection
1 Érèmia : le désert 2 Thalassa : la mer 3 Anathéma : l'offrande religieuse.
4 Miasma : la souillure religieuse 5 Muèsis : l'initiation 6 Agathè : vertueuse.

Pour aller plus loin, *Noms grecs antiques*, par Pierre Cuvelier, sur internet.